



TARIX FANINI O'QITISHDA ZAMONAVIY PEDAGOGIK TEKNOLOGIYALARDAN FOYDALANISH MASALASI



Isokov Umidjon Usubjonov

Xo'jaobod tuman politexnikumi tarix fani o'qituvchisi.

Annotatsiya: Tarix fanini o'qitishda ilg'or xorijiy tajribalardan biri bo'lgan o'yinli texnologiyalardan foydalanish va undan kutiladigan natija ham o'quvchilarning kasbiy tayyorgarligini rivojlantirish, tafakkurini kengaytirish, ularga mazkur fanni o'rganishda, zamonaviy pedagogik texnologiyalardan samarali foydalanishdan iboratdir.

Kalit so'zlar: Tarix, zamonaviy pedagogik texnologiyalar, aqliy va intellektual o'yinlar, dars, o'yinli texnologiyalar, o'yin malakalari.

Аннотация: Использование игровых технологий, являющихся одним из передовых зарубежных опытов преподавания истории, и ожидаемый результат от него – развитие профессиональных навыков учащихся, расширение их мышления, эффективное использование современных педагогических технологий при изучении данного предмета.

Ключевые слова: История, современные педагогические технологии, умственные и интеллектуальные игры, урок, игровые технологии, игровые умения.

Abstract: The use of game technologies, which is one of the advanced foreign experiences in teaching history, and the expected result from it is the development of students' professional training, broadening their thinking, and the effective use of modern pedagogical technologies in their study of this subject.



Keywords: *History, modern pedagogical technologies, mental and intellectual games, lesson, game technologies, game skills.*

KIRISH

Ma'lumki, o'yin turli ta'limiy maqsadlarga yo'naltirilgan bo'ladi. Ular o'quv, aqliy, tarbiyaviy va faoliyatni rivojlantiruvchi maqsadlarda qo'llaniladi. Uning tarbiyaviy maqsadi mustaqillik, irodani tarbiyalash, muayyan yondashuvlar, dunyoqarashni shakllantirishdagi hamkorlik, jamoaga kirishib keta olishni rivojlantirishda ko'rinadi. Ta'lim jarayonida foydalaniladigan o'yinlar, albatta, darsda hal qilinadigan aniq o'quv tarbiyaviy vazifalarga moslanishi kerak. Shuning uchun ham o'yin avvaldan rejalashtiriladi, uning dars tuzilmasidagi o'rni mukammal o'ylab chiqiladi, o'tkazish shakli belgilab, olinadi va shu asosda ular tayyorlanadi. O'yin o'tkazilish shakllari va usullari bilan ta'limning boshqa turlaridan farq qiladi.

Tarix fanini o'qitish jarayoniga aynan mos keluvchi aqliy va intellektual o'yinlar dars usullarini cheksiz takrorlash va o'zgartirish, unga turli yangiliklar kiritish imkonini beradi. Natijada o'yin malakalarining bir xilda va mustahkam bo'lishiga hamda uning har bir qoidasini tinglay bilish va unga rioya qilinishiga erishish imkoni yaratiladi. Aqliy o'yinlar o'qitish sifatiga va mavzuni qiziqarli, tushunarli bo'lishiga xizmat qiladi. O'quvchilar g'olib chiqish maqsadida berilgan har bir topshiriqni astoydil bajaradilar, natijada ularda didaktik topshiriqlarni bajarishga bo'lgan qiziqish ortib boradi. Aqliy o'yinlar darsning maqsadi va vazifalarini yaxshiroq tushunib olishga yordam beradi.

Shuningdek, mazkur usul ta'limning ko'rgazmaliligini, o'qituvchining nutqini va ta'lim oluvchilar harakatini o'z ichiga oladi, buning natijasida idrokda (ko'rish, eshitish, teri sezgisi belgilarida) birlik tug'iladi. Bu esa o'qituvchining aytganlarini o'quvchilarning o'ylab olishiga va ularni ifodalab berishlariga, ya'ni didaktik o'yinlar qoidalarini o'quvchilarning o'zlari bajarishlariga imkon beradi.



Shuning uchun ham barcha o'quvchilar o'yin vaqtida qiziqish bilan harakat qilishadi.

Tajriba shuni ko'rsatadiki, aqliy va intellektual o'yinlar hamjihatlik, intizomlilikni tarbiyalashga yordam beradi, chunki har bir o'yin g'alaba qozonishga ishtiyoq bilan bog'liq bo'lib, o'yin shartlari va qoidalariga qat'iy va izchil rioya qilishni talab etadi. Aqliy o'yinlar jarayonida o'quvchilarda uyushqoqlik, vaqtni tejay bilish xislatlari tarbiyalanishi bilan bir qatorda tarix fanini o'qitish jarayonida quyidagi vazifalarni bajarilishiga zamin yaratadi:

- "Ta'lim to'g'risida"gi qonun va "Kadrlar tayyorlash milliy dasturi"da aks etgan vazifalarni amalga oshirish;

- didaktika nazariyasi bilan ta'lim amaliyotining uzviy aloqasini ta'minlash;

- o'quvchilarni ta'lim - tarbiya jarayonida pedagogik texnologiyalarni qo'llashga o'rgatish orqali ularni zamonaviy ta'lim texnologiyalarini ishlab chiqarish va taqdimot darslarini yuqori saviyada o'tkaza olishga o'rgatish;

- ta'lim oluvchilarda tarix fanini o'qitishda pedagogik texnologiyalardan foydalanish uchun zarur bo'lgan nazariy va uslubiy bilimlarni shakllantirish, ko'nikmalarni tarkib toptirish;

- ta'lim oluvchilarning pedagogik faoliyatga o'z tayyorgarligini tahlil qilishga o'rgatish, tahliliy-tanqidiy, ijodiy va mustaqil fikr yuritish ko'nikmalarini rivojlantirish;

- tarix fanini o'qitishda zamonaviy pedagogik texnologiyalardan foydalanish bo'yicha dars ishlanmalarini loyihalash ko'nikmalarini tarkib toptirish;

- tarix fanini o'qitishda zamonaviy pedagogik texnologiyalar va metodlarni samaradorlik va kafolatlangan natijaga erishishtirish kabilardir.

Tarix fani mashg'ulotlarida o'yinli texnologiyalardan foydalanishning asosini o'quvchilarning faollashtiruvchi va jadallashtiruvchi faoliyati tashkil etadi. O'yinli texnologiyalar bilan shug'ullanuvchi tadqiqotchilarning fikriga ko'ra, o'yin mehnat va o'qish bilan birgalikdagi faoliyatning asosiy turlaridan biri hisoblanadi.



Psixologlarning ta'kidlashicha, o'yinli faoliyatning psixologik mexanizmlari shaxsning o'zini namoyon qilish, hayotda o'z o'rnini barqaror qilish, o'zini-o'zi boshqarish, o'z imkoniyatlarini amalga oshirishning fundamental ehtiyojlariga tayanadi.

Dastlab "o'yin" tushunchasining mohiyatini anglab olish talab etiladi. O'yin-kishilik faoliyatining muhim turi hamda ijtimoiy munosabatlar mazmunining ta'lim oluvchilar tomonidan imitatsiyalash (ko'chirish, taqlid qilish) asosida o'zlashtirish shakli sanaladi. O'yin ijtimoiy tajribalarni o'zlashtirish va qayta yaratishga yo'nalgan vaziyatlarda, faoliyat turi sifatida belgilanadi va unda shaxsning o'z xulqini boshqarishi shakllanadi va takomillashadi.

D.N.O'znadzening ta'rificha, o'yin shaxsga xos bo'lgan ichki immanent psixik (ruhiy) xulqi shaklidir.

L.S.Vigodskiy o'yinni bolaning ichki ijtimoiy dunyosi, ijtimoiy buyurtmalarni o'zlashtirish vositasi sifatida ta'riflaydi.

A.N.Leontev o'yinga shaxsning hayolotdagi amalga oshirib bo'lmaydigan qiziqishlari (manfaatlari)ni hayolan amalga oshirishdagi erkinligi sifatida qaraydi.

Psixologlar ta'kidlaydilarki, o'yinga kirishib ketish qobiliyati kishi yoshiga bog'liq emas, lekin har bir yoshdagi shaxs uchun o'yin o'ziga xos bo'ladi.

O'yinli faoliyat muayyan funksiyalarni bajarishga bag'ishlangan bo'ladi. Ular quyidagilar:

- maftunkorlik;
- kommunikativlik;
- o'z imkoniyatlarini amalga oshirish;
- davolovchilik;
- tashxis;
- millatlararo muloqot;

Tadqiqotchilar o'yin xususiyatlarini ishlab chiqqanlar. O'yinlarning muhim qirralari S.A. Shmakov tomonidan yoritilgan. U erkin rivojlanuvchi faoliyatni



farqlaydi. Bunday faoliyat faqat natija (tadbirni) tufayli bahra olish uchun emas, balki xohishlariga ko'ra, faoliyat jarayonining o'zidan bahra olish uchun qo'llanadi.

O'yin ijodiyligi bilan ajralib turadi. U mumkin qadar boy, faol xarakterga - «ijod maydoni»ga ega bo'ladi. O'yin uchun hissiy ko'tarinkilik xosdir. U kurash, musobaqalashish, raqobat shaklida namoyon bo'ladi.

O'yinning o'yin mazmunini aks ettiruvchi, uni rivojlantirishning mantiqiy va vaqtincha izchilligini ko'zda tutgan bevosita tegishli va unga nisbiy aloqador qoidalari bo'lishini ko'rsatadilar. Tadqiqotchilar nazariy aspektda o'yinga faoliyat, jarayon va o'qitish metodi sifatida qaraydilar. O'yin faoliyat sifatida maqsadni belgilab olish, rejalashtirish va amalga oshirish, natijalarni tahlil qilishni qamrab oladi va bunda shaxs subyekt sifatida o'z imkoniyatlarini to'la amalga oshiradi. O'yinli faoliyatni motivatsiyalash o'yin xarakterining musobaqalashish shartlari, shaxsning o'zini namoyon qila olishi, o'z imkoniyatlarini amalga oshirish ehtiyojlarini qondirishdan kelib chiqadi.

Jarayon sifatida o'yin tuzilmasi (G.K.Selevko ta'biricha) quyidagilarni qamrab oladi:

- o'ynash uchun olingan rollar;
- bu rollarni ijro etish vositasi bo'lgan o'yin harakatlari;
- predmetlarni, ya'ni haqiqiy narsalarni shartli, o'yin narsalari o'rnida qo'llash;
- o'yinda ishtirok etuvchilarning real o'zaro munosabatlari;
- o'yinda shartli ravishda yaratilgan syujet (mazmun) - ijro sohasi.

O'yindan tushunchalar, mavzu va hatto o'quv predmeti bo'limini o'zlashtirishda o'qitish metodi va mustaqil texnologiya sifatida foydalaniladi.

O'yin bilish va uning bir qismi (kirish, mustahkamlash, mashq, nazorat) tarzida tashkil etiladi. O'yinlar turli maqsadlarga yo'naltirilgan bo'ladi. Ular



didaktik, tarbiyaviy, faoliyatni rivojlantiruvchi va ijtimoiylashuv maqsadlarda qo'llanadi.

O'yinning didaktik maqsadi bilimlar doirasi, bilish faoliyati, amaliy faoliyatida bilim, malaka va ko'nikmalarni qo'llash, umumta'lim malaka va ko'nikmalarni rivojlantirish, mehnat ko'nikmalarini rivojlantirishni kengaytirishga qaratilgan bo'ladi.

O'yinning tarbiyaviy maqsadi mustaqillik, irodani tarbiyalash, muayyan yondashuvlar, nuqtai nazarlar, ma'naviy, estetik va dunyoqarashni shakllantirishdagi hamkorlikni, jamoaga kirishib keta olishni, kommunikativlikni tarbiyalashga qaratilgan bo'ladi.

Faoliyatni rivojlantiruvchi o'yinlar diqqat, xotira, nutq, tafakkur, qiyoslash malakasi, chog'ishtirish, o'xshashini topish, faraz, xayol, ijodiy qobiliyat, empatiya, refleksiya, optimal yechimni topa olish, o'quv faoliyatini motivatsiyalashni rivojlantirishga qaratilgan.

Ijtimoiylashuv o'yinlari jamiyatning me'yorlari va qadriyatlariga jalb qilinish, muhit sharoitlariga ko'nikish, extiroslarni nazorat qilish, o'z-o'zini boshqarish, muloqotga o'rgatish, psixoterapiyani nazarda tutadi.

Pedagogikaga oid adabiyotlarda pedagogik o'yin degan tushuncha mavjud.

Pedagogik jarayonni tashkil etishning bir qator metodlari va usullari hamda turli shakldagi pedagogik o'yinlar «o'yinli pedagogik texnologiyalar»ni tashkil etadi. Pedagogik o'yinda ta'limning pedagogik maqsadlari aniq qilib qo'yiladi. Pedagogik o'yinlar asosida talabalarni o'quv faoliyatiga yo'llovchi o'yinli usullar va vaziyatlarni vujudga keltirish yotadi.

G.K.Selevko tomonidan pedagogik o'yinlar tasnifi va uni amalga oshirishning asosiy yunalishlari ishlab chiqilgan.

Pedagogik o'yinlar quyidagi asosiy yo'nalishlarda bo'ladi:

- didaktik maqsad o'yinli vazifa shaklida qo'yiladi;
- o'quv faoliyati o'yin qoidalariga bo'ysunadi;



- o‘quv materialidan o‘yin vositasi sifatida foydalaniladi;
- o‘quv jarayoniga didaktik vazifa o‘yinga aylantirilgan tarzda musobaqalashish unsurlari kiritiladi;
- didaktik vazifaning muvaffaqiyatli bajarilishi o‘yin natijalari bilan bog‘lanadi.

Pedagogik o‘yinlar faoliyat turlari, pedagogik jarayon xarakteri, o‘yin metodikasi, soha xususiyati, o‘yin muhiti bo‘yicha tasnif qilinadi.

Zamonaviy sharoitda ta’lim amaliyotida amaliy-innovatsion xarakterga ega bo‘lgan quyidagi o‘yinli texnologiyalardan samarali foydalanilmoqda:

Amaliy o‘yinlar. Ta’lim amaliyotida qo‘llaniladigan amaliy o‘yinlar o‘z-o‘zidan didaktik xususiyat kasb etadi, shu sababli ular ko‘p holatlarda “didaktik va pedagogik o‘yinlar” deb yuritiladi.

Kishilik tarixiy taraqqiyotining barcha davrlarida ham o‘yin subyekt faoliyatining eng birinchi va muhim turi sifatida tan olingan. Binobarin, shaxs faoliyatining muhim turlari - mehnat, o‘qish bilan birga o‘yin ham uning shakllanlanishi va rivojlanishida muhim ahamiyat kasb etadi. O‘yinlar vositasida katta avlod tomonidan to‘plangan hayotiy tajriba, o‘zlashtirilgan bilim, turmush tarzi va ijtimoiy munosabat asoslari, madaniy qadriyatlar yosh avlodga izchil o‘zatib kelingan.

O‘yin shaxsning tarbiyalash, rivojlantirish, unga ta’lim berish xususiyatlariga ega. Mavjud xususiyatlari tufayli o‘yinlar qadim-qadimdan xalq pedagogikasining muhim asoslaridan biri bo‘lib kelmoqda. Bevosita o‘yinlar bolalarda idrok, sezgi, xotira, tafakkur, nutqni rivojlantirishga yordam berish orqali ularni ma’naviy-axloqiy, aqliy, jismoniy va estetik jihatdan tarbiyalashga xizmat qiladi.

Agarda jismoniy xatti-harakatni rivojlantirishga xizmat qiladigan o‘yinlar bolalarda chaqqonlik, epchillik, chidamlilik, qat’iylilikni tarbiyalasa, intellektual,



konstruksiyalı o'yınlar ularni o'ylashga, fikrlashga, mantiqiy tafakkur yuritishga o'rgatadi.

O'yin inson hayotining har bir davri uchun uning ruhiy rivojlanishini belgilovchi yetakchi faoliyat turi hisoblanadi. Faqat o'yinda va o'yin orqali bola voqelikni, shu jumladan, kishilar ijtimoiy munosabatlarini, xulqini, xatti-harakatlarini bilib oladi.

Tarixiy taraqqiyot jarayonida o'yin nafaqat bolalar, balki kattalar hayotidan ham alohida o'rin egallashga muvaffaq bo'lindi. Zamonaviy sharoitda intellektual, kompyuter, iqsodiy, harbiy kasbiy, sport va maishiy xordiq chiqarishga ko'maklashadigan o'yin modellari ham kattalar orasida keng ommalashgan.

Zamonaviy pedagogikada o'yinlar ta'lim jarayonining samaradorligini oshirish, ta'lim oluvchilarning o'quv-bilish faolligini kuchaytirish maqsadida quyidagi tarzda qo'llaniladi:

-Tushuncha, mavzu va aloxida bo'lim mohiyatini o'zlashtirishda alohida texnologiya sifatida;

-Pedagogik texnologiyalarning elementi sifatida;

-O'quv mashg'uloti shakli yoki uning bir qismi sifatida;

-Sinf (auditoriya)dan tashqari ishlardan biri ("Zakovat", "Bilimdon", "Tarix fani bilimdoni", "Bellashuv" va b.) sifatida.

O'yinning mohiyati va tuzilishi ma'lum ko'nikma, malaka, qobiliyat va sifatlarning har bir ishtirokchida butun o'yin davomida shakllanishini ta'minlaydi. Ta'lim jarayonida o'yin texnologiyalaridan foydalanishda o'qituvchi pedagogik vazifalarini ssenariyda aniq ifodalay olishi zarur.

O'yin faoliyatining psixologik mexanizmlari shaxsning o'zini namoyon qilish, o'zining hayotda o'rnini belgilash, o'zini o'zi boshqarish, o'z imkoniyatlarini amalga oshirishdan iborat asosiy ehtiyojlarni qondirish imkoniyatini yaratadi.



O'yin ijtimoiy tajribalarni o'zlashtirish va qayta yaratishga yo'nalgan vaziyatlarda, faoliyat turi sifatida belgilanadi hamda o'yin jarayonida shaxsning o'z xulqini boshqarishi shakllanadi va takomillashadi.

O'quv faoliyatining asosiy motivi - bu o'quv-bilish motivi bo'lsa, o'quv faoliyatining eng muhim motivatsiyasi esa ishtirokchida o'zi tanlangan va asoslarini o'zlashtirayotgan kasbga bo'lgan qiziqishi sanaladi. Tinglovchi o'quv jarayonidagi egallagan bilimlaridan, kasbiy malakalari va ko'nikmalaridan hissiy jihatdan qoniqa olishi lozim. Bu vazifani hal qilishda o'qitish jarayonida o'yinli texnologiyalardan foydalanish alohida ahamiyat kasb etadi. O'yinli texnologiyalar, shuningdek, tinglovchilarning ijodiy qobiliyati va kreativ tafakkurini o'stiradi.